



Introdução a Rigging

Introdução

Rigging é o processo de criar as estruturas que permitirão o animador executar seu trabalho.

Organização do Rig

É extremamente importante manter uma abordagem organizada ao construir rigs. Mesmo para rigs mais simples, é importante manter um padrão. A tendência é sempre o rig ir ficando mais complexo, e qualquer complicação existente tende a crescer junto.

O processo de animação para jogos possui uma peculiaridade: O rig e as animações são criadas em um software de animação, como o Maya, mas o resultado final será gerado dentro da engine do jogo. Isso cria a necessidade de exportarmos o rig e as animações para engine, o que acaba gerando algumas restrições na hora de "riggar" e animar.

Nomenclatura

Apesar de não existir uma regra única e universal, existe um consenso que é necessário que exista uma consistência e clareza nos nomes das estruturas.



Conceitos Básicos



- Nodes: dentro do Maya, todos as entidades são formadas por nodes
- Pivots: “Origem do objeto”, é o ponto que guarda as informações de localização e orientação do objeto
- Hierarquia: relação de parentesco, o objeto “filho” passa a seguir o objeto “pai”
- Constraints: alterar o comportamento de um determinado objeto, sem alterar a relação de hierarquia
- Direct Connections: conexão entre atributos de dois objetos
- Espaço Global: posição e orientação calculados em relação a origem dos eixos da cena
- Espaço Local: posição e orientação calculados em relação ao pai do objeto (hierarquia)
- Espaço do Objeto: é a transformação do próprio objeto, é a sua orientação

O Exercício

Vamos criar o rig para uma chave inglesa. Acertaremos os pivots das malhas, criaremos estruturas para controlar as malhas e organizamos a hierarquia dessas estruturas.

Depois vamos criar os controladores para animação. Também iremos montar um sistema que facilite o ajuste da chave, visando facilitar o trabalho do

animador.



Atividade Extra

Assistir apresentação da GDC "The Animation Pipeline of Overwatch"

(https://youtu.be/cr7oO8kDu8g)

Referência Bibliográfica

- O'Hailey, Tina, Rig it Right! Maya Animation Rigging Concepts, Focal Press, 2013

Ir para exercício